

Abstrak

IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN BERBASIS STEAM GUNA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA KELAS V DI SDN PANDIAN 1 KECAMATAN KOTA KABUPATEN SUMENEP

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan model pembelajaran berbasis STEAM di SDN Pandian 1 Kecamatan Kota Sumenep untuk meningkatkan semangat siswa kelas V dalam belajar. Penelitian ini menggunakan metodologi penelitian kualitatif dan teknik pengumpulan data antara lain wawancara terhadap siswa kelas atas dan guru SDN Pandian 1 serta observasi dan dokumentasi. Dari Hasil penelitian, kurangnya minat belajar yang dialami oleh siswa kelas atas di SDN Pandian 1 disebabkan oleh factor internal dan eksternal, faktor internal yang menyebabkan siswa mengalami kurangnya minat belajar adalah model pembelajaran yang terlalu monoton, kurangnya keinginan siswa dalam belajar juga memicu siswa kurang minat untuk belajar sehingga perlu adanya dukungan ataupun motivasi baik dari guru atau orang tua untuk membangkitkan semangat belajar siswa. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor penyebab yang tidak berasal dari dalam siswa melainkan dari lingkungan sekitar siswa, yaitu lingkungan keluarga (orang tua) dan cara menagajar guru didalam kelas.

Kata Kunci : Model Pembelajaran, STEAM, Minat Belajar